

Game Edukasi Hitung Waktu sebagai Alat Bantu Pembelajaran Pengukuran Waktu pada Kelas II SD Negeri Bango 1 Demak

QURROTA AYUN MAJID

Program Studi Teknik Informatika - D3, Fakultas Ilmu

Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : ayun.anka@yahoo.com

ABSTRAK

Jam merupakan salah satu alat pengukur waktu. Saat ini jam tidak hanya digunakan untuk menentukan waktu siang dan malam saja, namun mempunyai fungsi dan manfaat yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Mengingat begitu pentingnya jam sebagai pengukur waktu, pendidikan tentang bagaimana menghitung jam telah diterapkan pada kurikulum Sekolah Dasar. Namun, pembelajaran tentang jam yang diberikan membuahkan hasil yang kurang maksimal. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan pada siswa kelas II SD Negeri Bango 1 Demak. Maka, perlu diadakannya pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan minat belajar. Sehingga hasil yang didapatkan lebih maksimal. Dan game edukasi dapat menjadi salah satu alternatif. Karena disini siswa akan diajak untuk bermain sambil belajar tentang penghitungan jam. Proyek akhir ini menguraikan game edukasi tentang jam yang sesuai dengan materi yang diberikan pada sekolah dasar. Mengenalkan kegiatan sehari-hari dari pagi hingga malam beserta jam pelaksanaannya, penghitungan 24 jam dan menentukan lamanya waktu kegiatan. Game dibuat dengan konsep multimedia interaktif yang menggabungkan unsur teks, image, audio, animasi dan interaktivitas. Materi game disesuaikan dengan materi tentang pengukuran waktu yang terdapat pada kurikulum Sekolah Dasar. Melalui Game edukasi hitung jam ini, dapat diciptakan pembelajaran tentang penghitungan jam yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Selain itu, siswa kelas II SD Negeri Bango 1 Demak dapat memiliki kesempatan untuk belajar sambil bermain dan lebih tertarik untuk belajar tentang jam.

Kata Kunci : jam, game, pembelajaran, waktu, siswa

Education Game Time Counting as A Program Aided Learning for Time Measurement on 2nd Grade Elementary School Bango 1 Demak

QURROTA AYUN MAJID

*Program Studi Teknik Informatika - D3, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : ayun.anka@yahoo.com

ABSTRACT

Hours is a means of measuring time. When these clocks are not only used to determine the time of day and night, but has the function and benefits is essential to human life. Given the importance of hours as a measure of time, education about how to calculate the hours have been applied to the primary school curriculum. However, learning about a given hour are less than the maximum fruition. This is evidenced by research conducted on elementary school students in grade II Bango 1 Demak. So, keep holding of active learning, creative, effective and fun way to increase interest in learning. So that maximum results are obtained. And educational games can be one alternative. Because here the students will be invited to play while learning about counting hours. The final project outlines educational game about the hours that correspond with the material provided in primary schools. Introduce daily activities from morning to night with hours of practice, 24 hours and counting to determine the length of time activities. Game made with the concept of interactive multimedia that combines elements of text, image, audio, animation and interactivity. Game material adapted to the material contained on the measurement of time in elementary school curriculum. Through educational games count this hour, can be created learning about counting hours of active, creative, effective and fun. In addition, elementary school students in grade II Bango 1 Demak can have the opportunity to learn while playing and more interested in learning about an hour

Keyword : jam, game, pembelajaran, waktu, siswa